

GAMES

SEKOLAH DASAR

1. Perasaan anjing

Outline:

Siswa diharapkan untuk dapat mengetahui perasaan anjing melalui bermain peran

Standar Kompetensi

Siswa dapat mengidentifikasi perasaan anjing dengan melihat perubahan bahasa tubuh sehingga dapat memutuskan tindakan tepat untuk berinteraksi dengan hewan tersebut

Pengenalan

Guru menceritakan tentang berbagai jenis perasaan manusia, dan menghubungkannya dengan anjing. Anjing dapat merasakan marah, sedih, senang dan takut seperti manusia. Guru meminta siswa untuk melatih ekspresi tersebut di atas bersama teman

Permainan

Guru menunjukkan beberapa gambar anjing yang menunjukkan perasaan mereka; marah, sedih, senang dan takut. Guru meminta salah satu siswa maju ke depan kelas dan memberikan salah satu gambar.

Siswa menirukan ciri-ciri perasaan anjing dari gambar tersebut. Siswa lain menebak perasaan apakah itu.

Siswa yang benar maju menggantikan siswa lain, dan kembali mendapatkan gambar lain dan menirukan perasaan di gambar itu lagi.

Guru menjelaskan ciri-ciri dari tiap perasaan anjing di gambar.

Guru memberikan cara menghadapi anjing dengan bahasa tubuh di atas. (Marah=hindari. Senang=dibelai; Ramah=diajak bermain; Takut=Tidak diganggu)

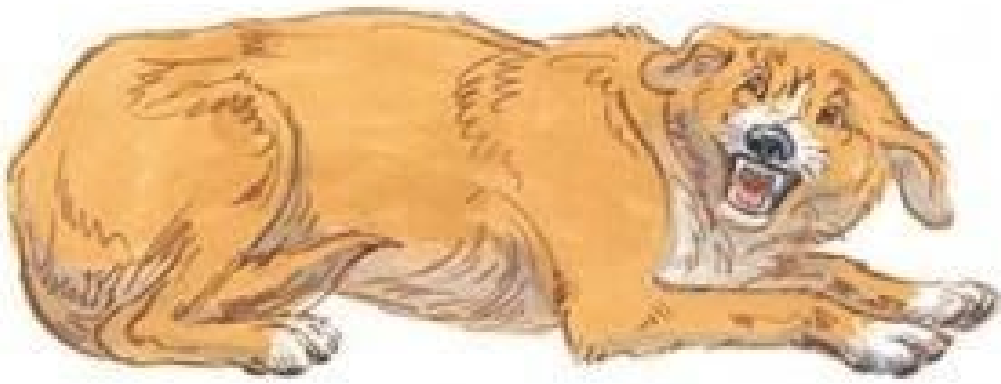
Pengembangan permainan:

Untuk kelas 4-6 SD, permainan dapat dikembangkan dengan menuliskan alasan kenapa anjing bisa merasakan hal tersebut, dan bagaimana mengatasinya. Bermain peran bisa jadi dua siswa, satu sebagai anjing dan satu sebagai manusia yang memerankan cara mengatasi.









2. Perasaan kucing

Outline:

Siswa diharapkan untuk dapat mengetahui perasaan kucing melalui bermain peran

Standar Kompetensi

Siswa dapat mengidentifikasi perasaan kucing dengan melihat perubahan bahasa tubuh sehingga dapat memutuskan tindakan tepat untuk berinteraksi dengan hewan tersebut

Pengenalan

Guru menceritakan tentang berbagai jenis perasaan manusia, dan menghubungkannya dengan kucing. Kucing dapat merasakan marah, takut, ingin bermain, ramah dan tenang seperti manusia. Guru meminta siswa untuk melatih ekspresi tersebut di atas bersama teman

Permainan

Guru menunjukkan beberapa gambar kucing yang menunjukkan perasaan mereka; marah, takut, ingin bermain, ramah dan tenang. Guru meminta salah satu siswa maju ke depan kelas dan memberikan salah satu gambar.

Siswa menirukan ciri-ciri perasaan kucing dari gambar tersebut. Siswa lain menebak perasaan apakah itu.

Siswa yang benar maju menggantikan siswa lain, dan kembali mendapatkan gambar lain dan menirukan perasaan di gambar itu lagi.

Guru menjelaskan ciri-ciri dari tiap perasaan kucing di gambar.

Guru memberikan cara menghadapi kucing dengan bahasa tubuh di atas. (Marah=hindari. Senang=dibelai; Ramah=diajak bermain; Takut=Tidak diganggu)

Pengembangan permainan:

Untuk kelas 4-6 SD, permainan dapat dikembangkan dengan menuliskan alasan kenapa kucing bisa merasakan hal tersebut, dan bagaimana mengatasinya. Bermain peran bisa jadi dua siswa, satu sebagai kucing dan satu sebagai manusia yang memerankan cara mengatasi.



